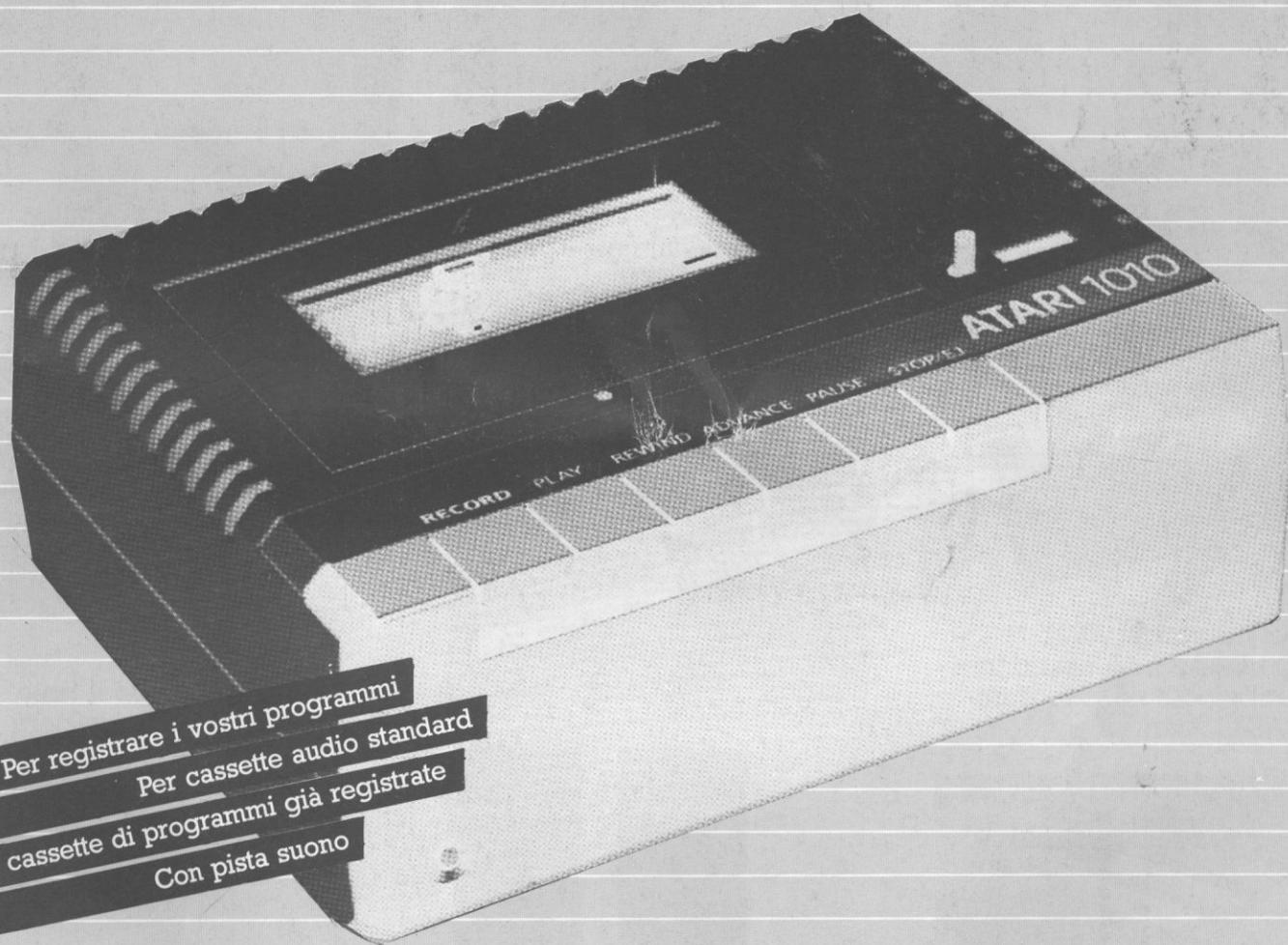
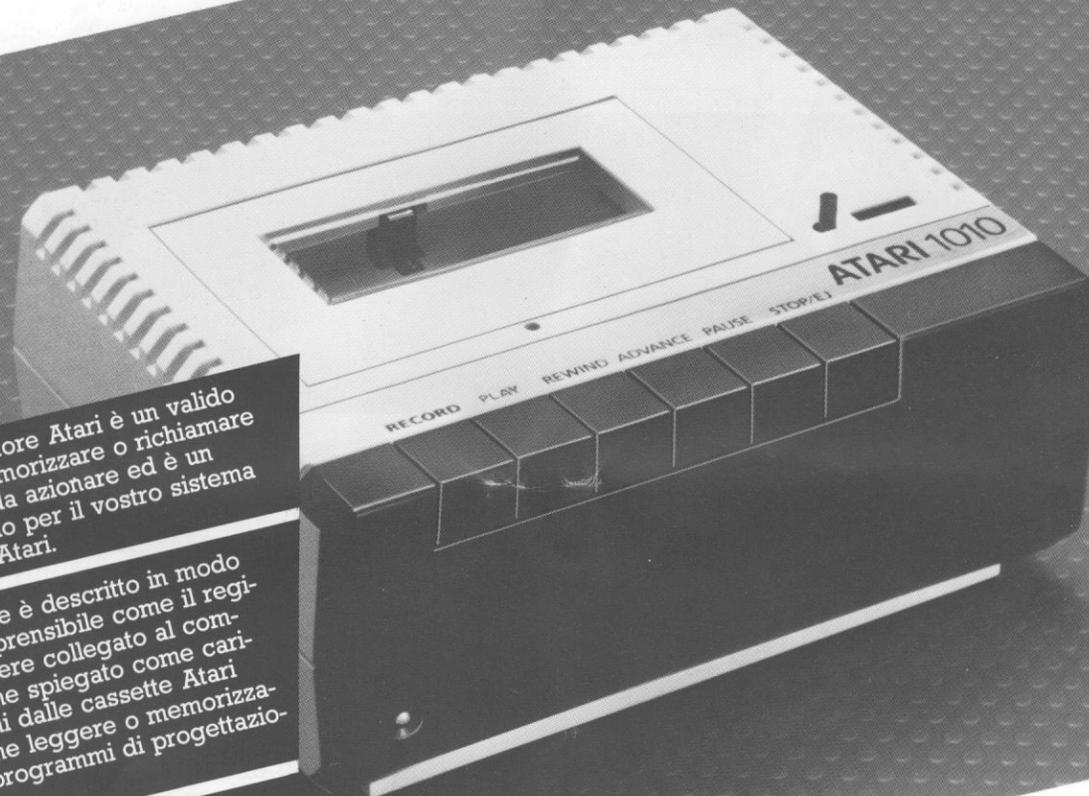
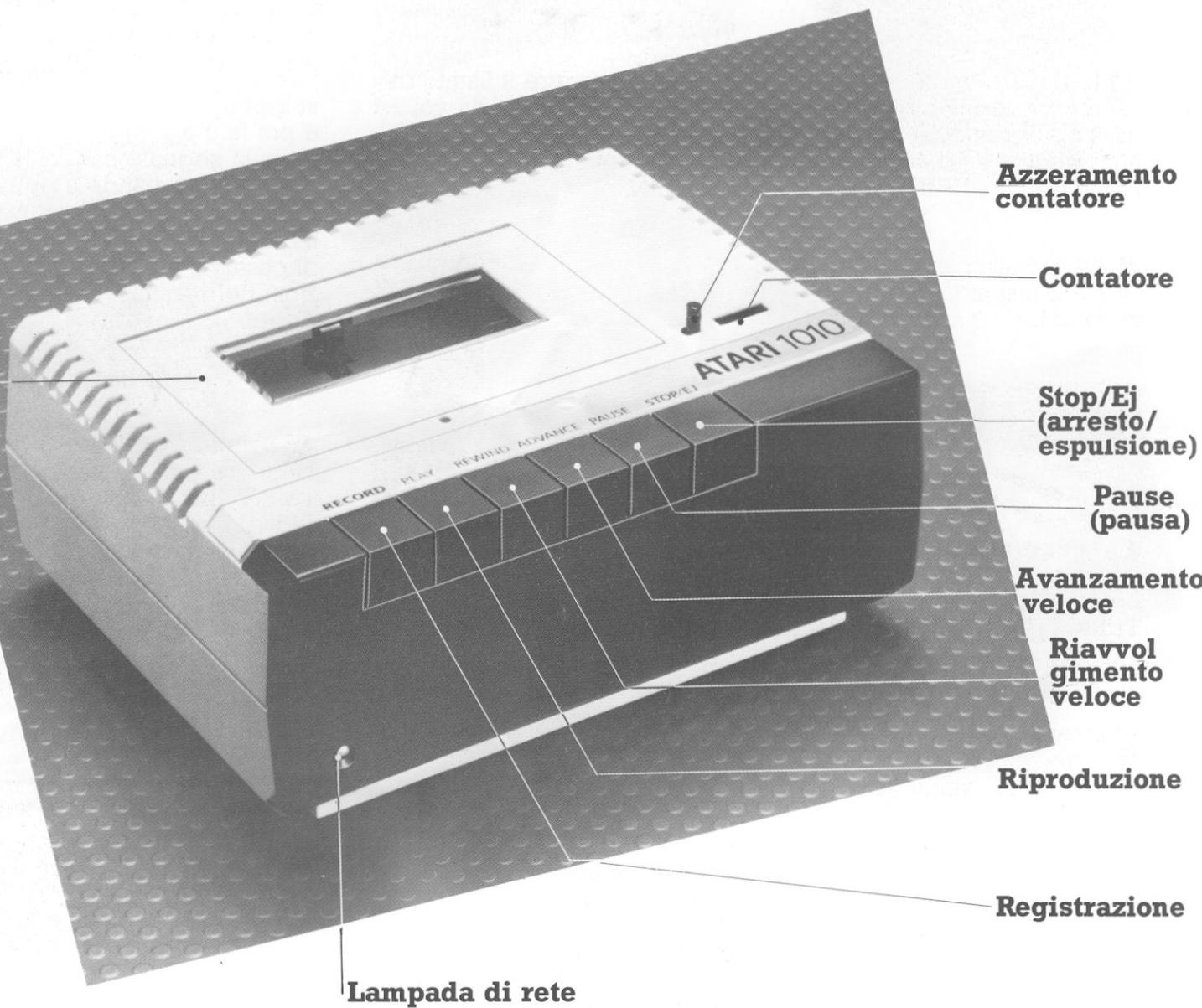
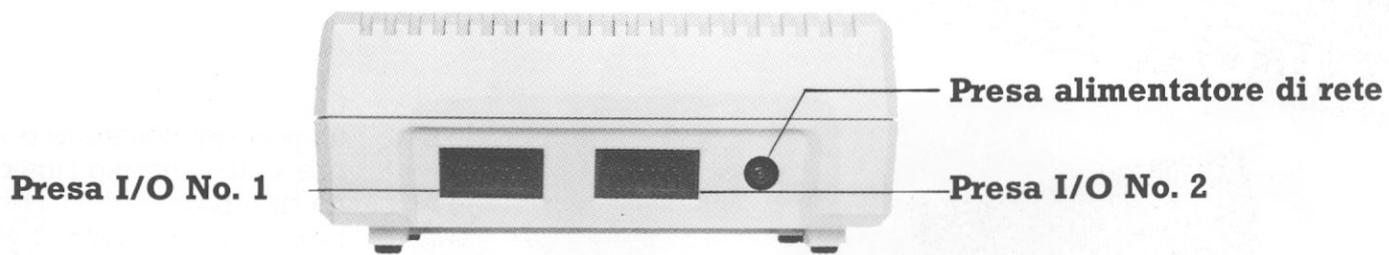
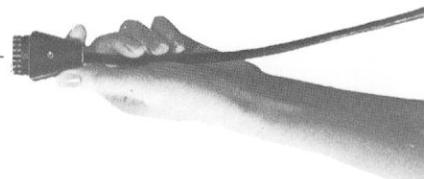
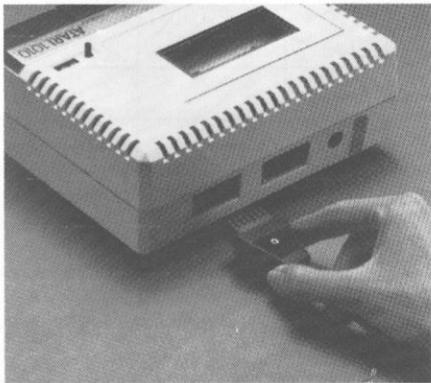
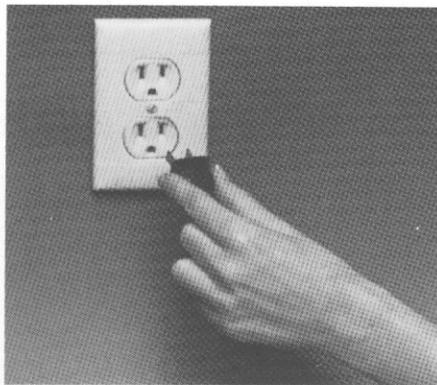
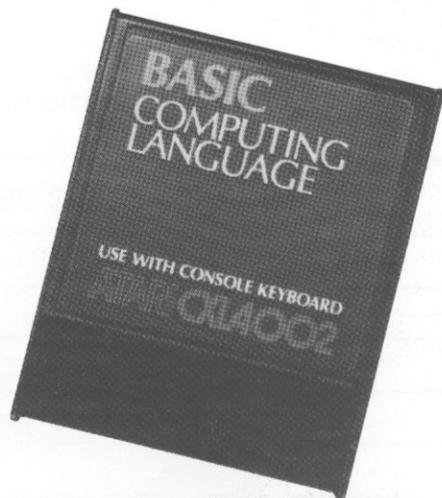
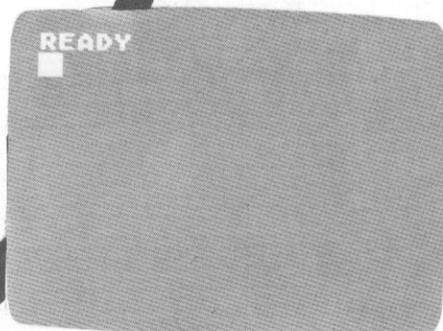
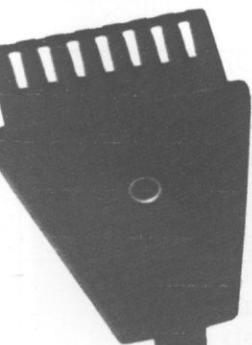
REGISTRATORE PER DATI ATARI 1010

ISTRUZIONI PER L'AZIONAMENTO

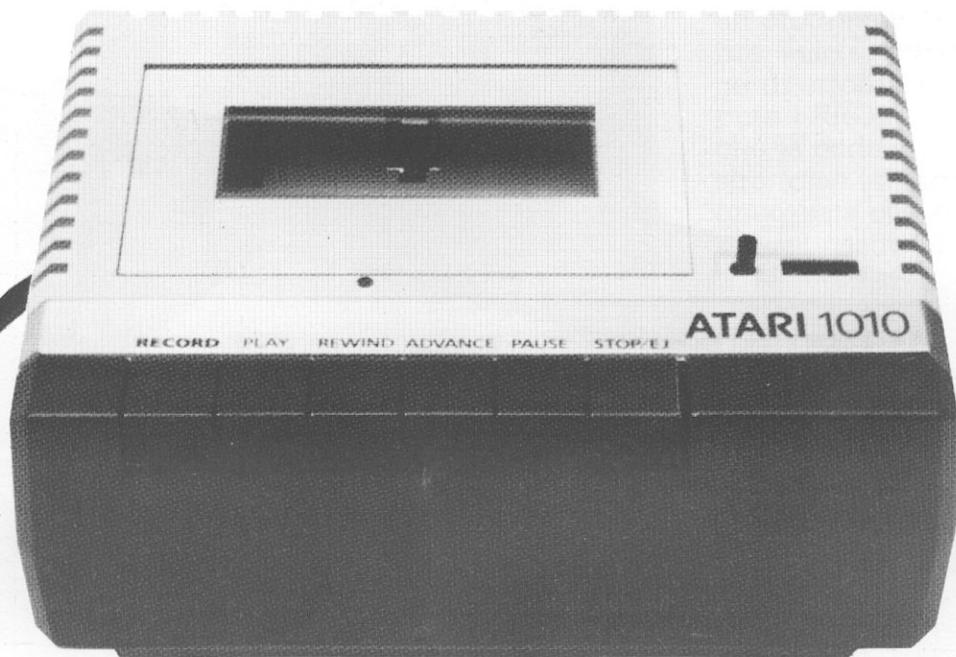
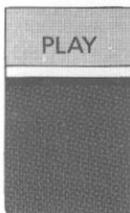
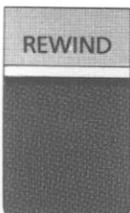
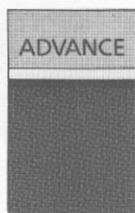
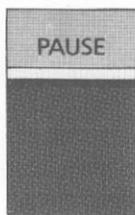
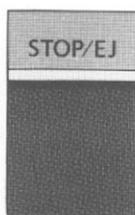
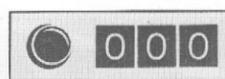
RECORD PLAY REWIND ADVANCE PAUSE STOP/EJ ATARI 1010

Per registrare i vostri programmi
Per cassette audio standard
Per cassette di programmi già registrate
Con pista suono

Il vostro registratore Atari è un valido sistema per memorizzare o richiamare dati. È semplice da azionare ed è un pratico accessorio per il vostro sistema di elaborazione Atari.

In questo manuale è descritto in modo facilmente comprensibile come il registratore deve essere collegato al computer. Viene anche spiegato come caricare i programmi dalle cassette Atari già incise e come leggere o memorizzare su cassetta programmi di progettazione propria.

Per collegare il computer Atari al vostro televisore, si prega di consultare l'apposito manuale.

ISTRUZIONI PER L'ALLACCIAMENTO

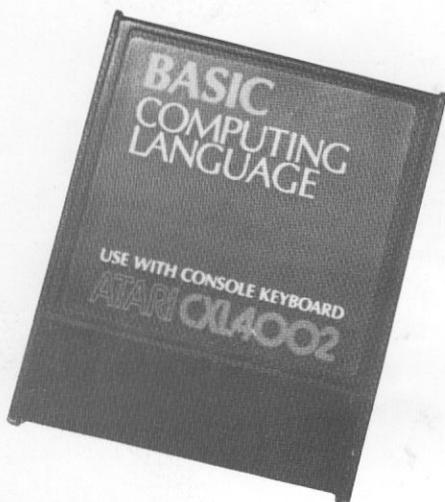
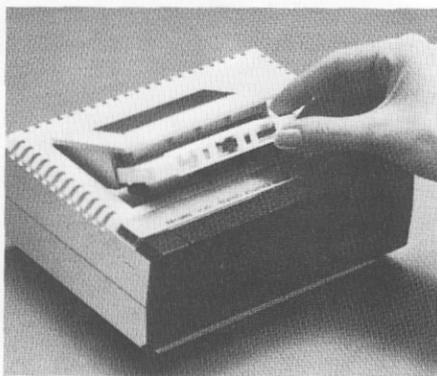
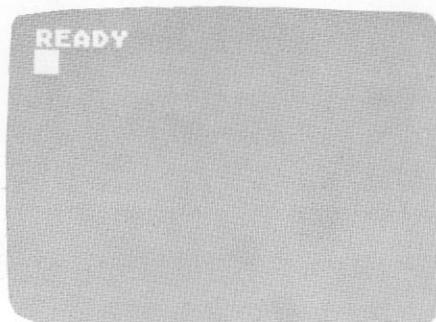
1 Inserite il cavo di trasmissione dati nella presa PERIPHERAL del computer.

2 Inserite l'altra estremità del cavo di trasmissione dati in una delle prese contrassegnate
I/O CONNECTOR, che si trovano sul pannello posteriore del registratore.

3 Collegate l'alimentatore ad una presa di corrente. Inserite poi la piccola spina dell'alimentatore nella presa del registratore contrassegnata POWER IN.

4 Quando volete lavorare con il BASIC Atari e questo linguaggio di programmazione non è incorporato nel computer, dovrete impiegare il modulo di linguaggio BASIC fornito separatamente.

5 Accendete dapprima il televisore e poi il computer. Sullo schermo dovrà apparire la scritta READY.

TASTI FUNZIONALI

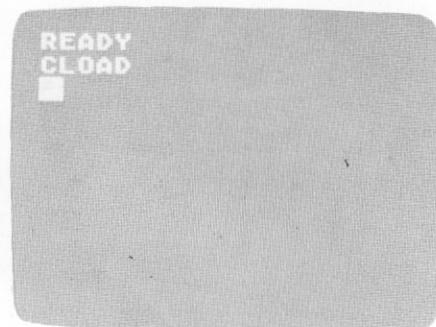
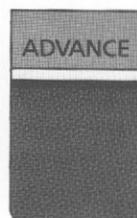
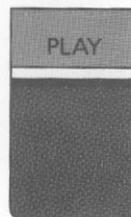
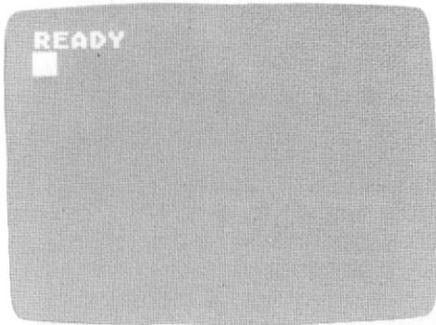
RECORD

REC (registrazione): registra/memorizza sulle cassette dati o programmi provenienti dal computer. Per iniziare la registrazione, premete contemporaneamente i due tasti **REC** e **PLAY**.

PLAY (riproduzione) deve essere premuto per caricare nel computer i dati od i programmi provenienti dalla cassetta. Deve essere inoltre premuto il tasto **RETURN** del computer.

REWIND (riavvolgimento veloce).

ADVANCE (avanzamento veloce).

PAUSE serve ad effettuare brevi interruzioni dell'avanzamento del nastro durante la registrazione o la riproduzione. Una seconda pressione su questo tasto rimette in movimento il nastro.

STOP/EJ arresta il nastro. Premendo questo tasto una seconda volta, si apre il coperchio del vano cassette.

COUNTER RESET permette di riportare il contatore del nastro a 000. Un utile aiuto per trovare l'inizio di parecchi programmi memorizzati in una sola cassetta: è sufficiente prender nota dei numeri visualizzati sul contatore.

POWER LIGHT (spia di accensione). Indica che il registratore è pronto a funzionare.

CARICAMENTO DA CASSETTE CONTENENTI PROGRAMMI

Le avvertenze che seguono sono generalmente valide per tutti i programmi BASIC, ad eccezione di cassette con programmi già registrati per le quali devono essere osservate le relative istruzioni indicate.

1 Nei computer Atari 400/800 è necessario inserire il modulo di programma BASIC Atari.

2 Inserite la cassetta con il programma nel registratore e chiudete poi il coperchio del vano cassette.

3 Accendete dapprima il televisore e poi il computer. Apparirà sullo schermo la scritta READY.

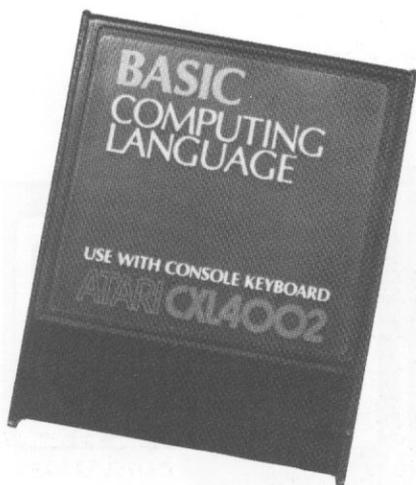
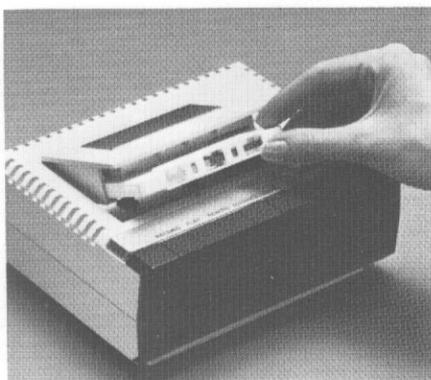
4 Una cassetta di programma acquistata deve essere sempre riavvolta fino all'inizio.

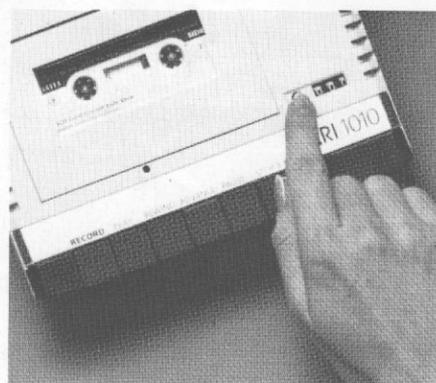
5 Nel caso di una cassetta contenente un programma regitrato da voi, ricercate l'inizio del programma stesso mediante i tasti **REWIND** oppure **ADVANCE**, osservando il numero indicato dal contatore del nastro.

6 A questo punto impostate sul computer il comando di carica **CLOAD**, seguito dalla battitura di **RETURN**. Dopo il segnale acustico, premete il tasto **PLAY** del registratore.

7 Premete di nuovo il tasto **RETURN**: il nastro inizierà ad avanzare ed il computer caricherà il programma nella sua memoria.

8 Il programma è completamente caricato quando il nastro si arresta ed appare nuovamente sullo schermo l'indicazione **READY**.

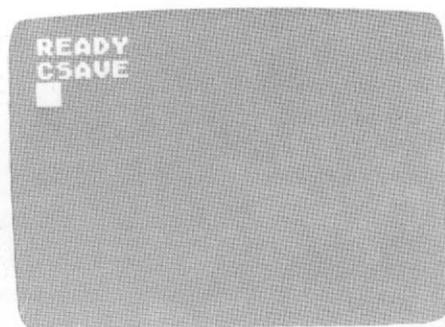
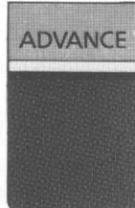
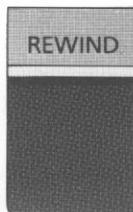
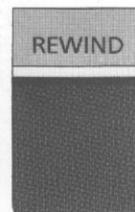
9 Per avviare il programma battete **RUN** sulla tastiera, premendo poi il tasto **RETURN**.

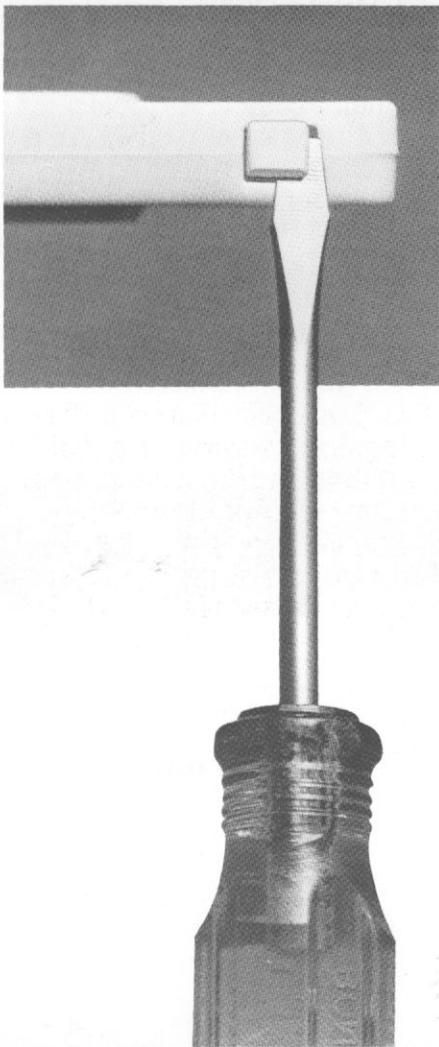
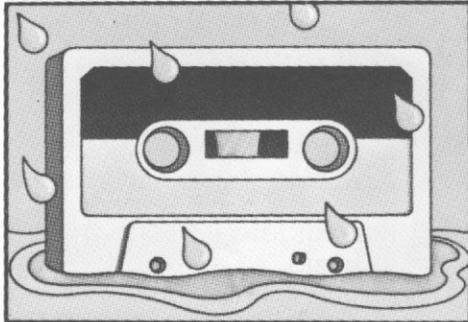
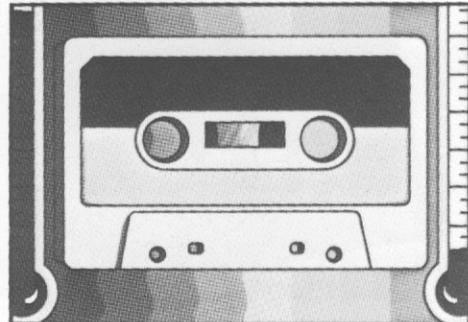
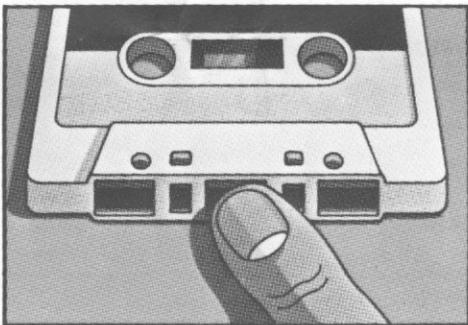
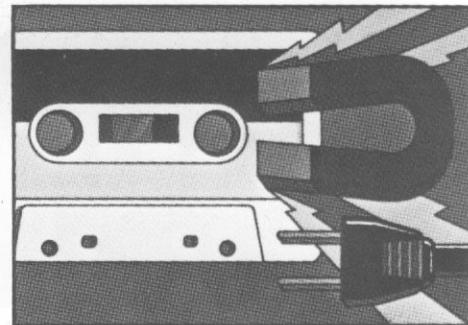
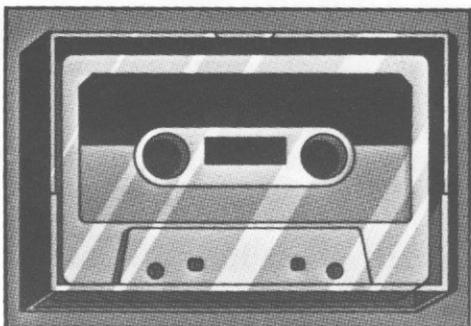
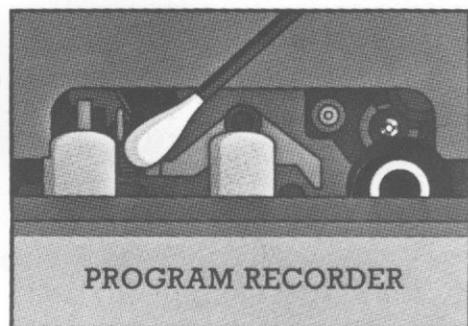
10 Per ottenere il listato di un programma da voi scritto, premete il tasto **LIST** e, successivamente, il tasto **RETURN.**

Quando, durante la carica di un programma, vedete apparire sullo schermo l'indicazione di errore ERROR 143 oppure ERROR 138, vuol dire che la coda iniziale del nastro (cioè la parte non magnetizzata che si trova all'inizio del nastro) è troppo lunga: il computer tenta di leggere dati sulla sezione del nastro che ne è priva. Riavvolgete il nastro fino all'inizio e poi fatelo avanzare di circa 10 unità segnate sul contatore. Ripetete quindi la procedura di carica. Per eventuali indicazioni di errore, si prega di osservare le relative istruzioni nel manuale del BASIC Atari.

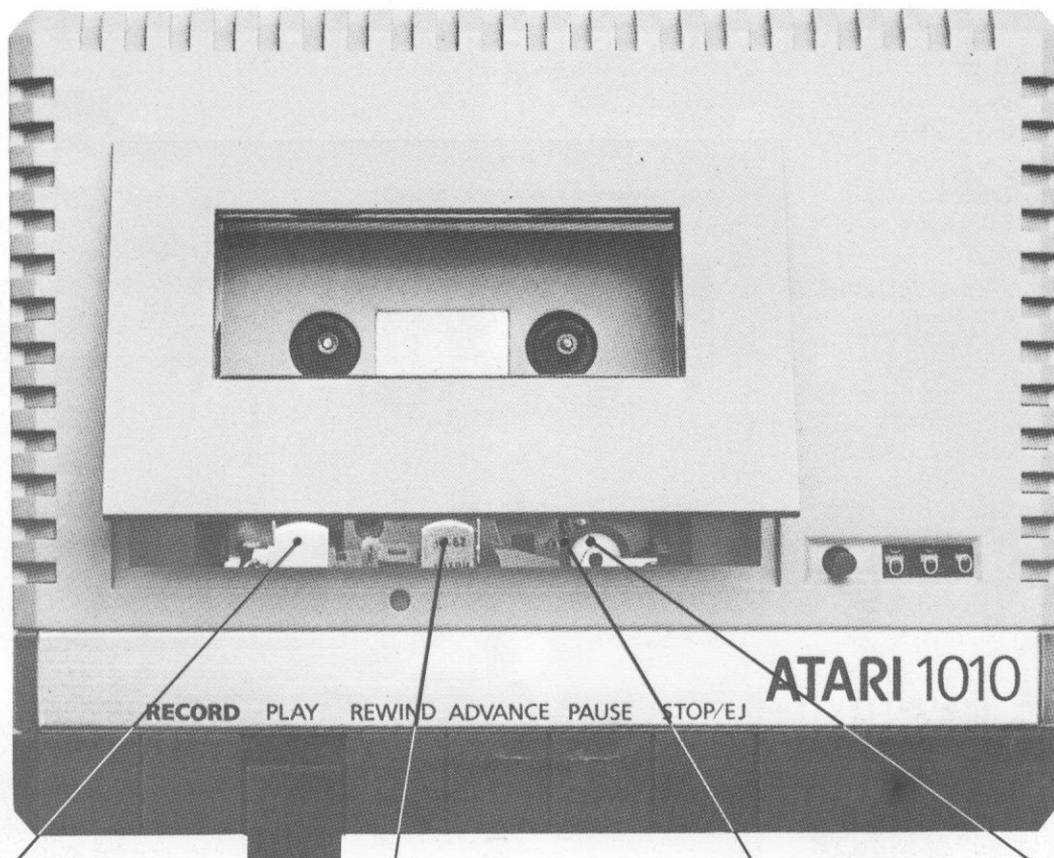
MEMORIZZAZIONE DI PROGRAMMI BASIC SU CASSETTA

1 Le seguenti istruzioni valgono soltanto per programmi BASIC autocompilati

2 Inserite una cassetta nel registratore e chiudete il coperchio del vano cassette.

3 Riavvolgete il nastro fino all'inizio.

4 Quando il programma deve essere registrato su una cassetta non ancora incisa, il contatore deve essere azzerato (000).
Nel caso che il programma debba essere registrato su una cassetta che già contiene altri programmi, fate avanzare il nastro fino a circa 10 numeri del contatore dopo la fine dell'ultima registrazione.
Dopo aver annotato il numero che appare sul contatore all'inizio della nuova registrazione, potrete registrare il nuovo programma da voi compilato.

READY
CSAVE

5 Battete **CSAVE** sulla tastiera e poi premete il tasto **RETURN**. Seguiranno due segnali acustici. A questo punto premete i tasti **PLAY** e **RECORD** del registratore contemporaneamente e poi il tasto **RETURN** sul computer. Quando la memorizzazione sarà terminata, apparirà nuovamente sullo schermo la scritta **READY**.

CURA E CONSERVAZIONE DELLE CASSETTE

Prendere sempre nota della cifra letta sul contatore in corrispondenza dell'inizio e della fine di ciascun programma, per ritrovarlo in seguito con facilità.
Sul lato posteriore di ciascuna cassetta vergine ci sono due placchette di plastica. Dopo che entrambe le facciate della cassetta saranno state completamente incise, potrete rompere le due placchette per proteggere il nastro dalle cancellazioni accidentali (nelle cassette acquistate già registrate, queste placchette sono assenti). Potrete neutralizzare questo sistema di blocco ricoprendo i fori lasciati dalle placchette con un pezzo di nastro adesivo.

Per mantenere in buono stato le cassette ed i programmi, vi consigliamo di osservare le seguenti avvertenze:

Proteggere le cassette dall'umidità.

Proteggere le cassette dal calore o dal freddo eccessivi.

Non toccare il nastro e non estrarlo dalla cassetta.

Non avvicinare la cassetta a magneti o ad apparecchiature elettriche od elettroniche. Non conservare i nastri accanto al televisore.

Conservare, possibilmente, la cassetta nel suo imballo originale.

Pulire regolarmente il tratto percorso dal nastro nel registratore dati.

RECORD PLAY REWIND ADVANCE PAUSE STOP/EJ

ATARI 1010

Testina di cancellazione

Testina di registrazione/ riproduzione

Capstan

Rullo di pressione

Pulire i punti dove passa il nastro con un buon liquido di pulizia, oppure con alcool denaturato a 95%. Inumidire con il liquido un bastoncino con un batuffolo di cotone idrofilo

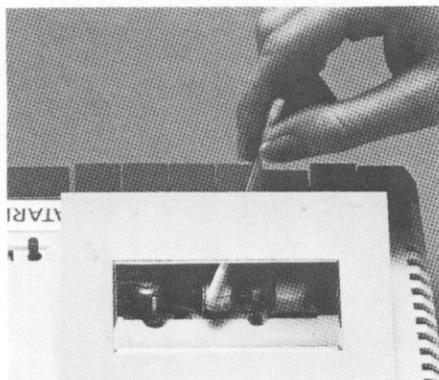
all'estremità e pulire con questo le testine, il capstan ed il rullo di pressione. Fare attenzione a non lasciare nel meccanismo residui di cotone.

Il capstan ed il rullo di pressione possono essere puliti meglio quando girano: accendere il registratore e poi premere il tasto **STOP/EJ** per aprire il coperchio del vano cassette. Premere ora il tasto **PLAY** e poi battere **CLOAD** sulla tastiera ed infine il tasto **RETURN**. Dopo il segnale acustico, premere nuovamente il tasto **RETURN**: il capstan girerà ora per circa 20 secondi.

Per pulire il mobiletto con un panno inumidito, staccare il cavo di trasmissione dei dati collegato al computer e l'alimentatore di rete. Attenzione, non usare forti detersivi per uso domestico: potrebbero danneggiare la superficie esterna del mobiletto.

ELENCO DEI PROGRAMMI

Per avere un comodo e funzionale elenco dei programmi, numerate le cassette e annotate i numeri letti sul contatore del nastro in corrispondenza all'inizio ed alla fine di ciascun programma.

NOME DEL PROGRAMMA	NASTRO No./ FACCIATA	CONTATORE	
		INIZIO	FINE

IMPORTANTE

Come tutte le apparecchiature elettriche, l'Home Computer ATARI e le apparecchiature ad esso collegate, utilizzano energia nella gamma delle frequenze radio.
Le apparecchiature ATARI sono state costruite in modo da non costituire una sorgente di interferenza fastidiosa durante il loro utilizzo in un ambiente domestico.
Per minimizzare o prevenire eventuali disturbi alla ricezione radiotelevisiva, vengono proposti dei semplici suggerimenti.
Spegnere e riaccendere le apparecchiature controllando se, con le apparecchiature spente, i disturbi spariscono. Se i disturbi fossero presenti solo durante il funzionamento delle apparecchiature, eseguire una o più delle seguenti operazioni:

- orientare l'antenna della radio e della televisione in un modo diverso
- cercare una sistemazione alternativa alle apparecchiature rispetto alla radio o alla televisione
- distanziare maggiormente le apparecchiature dalla radio o dalla televisione
- collegare le apparecchiature ad una presa che non sia su di un ramo comune alla radio e alla televisione

Se necessario richiedere assistenza al rappresentante ATARI più vicino oppure ad un tecnico radio-televisione qualificato.

ATARI®

A Warner Communications Company